BALADE POUR UNE TRIBU

Quand la virée tourne au cauchemar

Jeu : Arbre, clochards magnifiques dans les forêts hantées de Millevaux

Joué le 15/05/2015 par google hangout
Personnages : Ys, Belette, Dick, Théophraste

Le contexte :

Nous avons joué la forêt "Balade pour un Pick-up" (c'était le 4ème test de cette forêt).
leurs personnages vont trouver un pick-up au bord de la Voie Déchue. Dans ce pick-up, plusieurs cadavres d'hommes et un cadavre de chien, couverts de mouches. Ils ont tous été égorgés (et salement) et sont couverts de sang et ont été partiellement dévorés (par des prédateurs ? Des charognards ?). Le pick-up est en état de rouler, il a même un demi-plein. Sur la plateforme du pick-up, il y a une mystérieuse malle noire cadenassée.

L'histoire :

Bzzzz. Bzzzzzzz. Vrommmmmbrrrrr. Bzzz.

Les Mouches.

Têtant les cadavres dans le pick-up, égorgés, salement. Sur le siège passage, un saint-bernard avec un foulard rouge, les yeux noirs, égorgé, pareil.

C'est une petite troupe de saltimbanques itinérants qui découvre le pick-up en premier. Ils sont tous originaires de la même tribu, ils en ont perdu la trace et pensent en avoir été bannis. Ils portent tous des tatouages. Avec des motifs différents, mais avec le même style reconnaissable, celui de la tribu.

Il y a Ys, une acrobate, jeune femme de 20 ans, tout ce qu'elle possède elle le porte en dreadlocks ou pendu à ses habits. Son regard est comme perdu.
Il y a Théophraste, le lanceur de couteaux, il est simple d'esprit, il aime tout ce qui brille. Il a un tatouage de chauve-souris dans le cou, des yeux écarquillés, et une splendide moustache cirée. Il est toujours suivi de son fidèle cocker, Gabriel, qui lui aussi à un tatouage tribal, sur l'oreille.
Il y a Belette. Il a des cheveux longs, des vêtements enfantins, un yoyo clignotant.
Et puis il y a Dick. Il est malingre, taciturne. Il leur sert de guide, de cuisinier, il ne participe pas aux spectacles, bien qu'il soit musicien : il joue de la guimbarde. Il joue aussi de la machette quand c'est nécessaire.

Dick tire les cadavres du pick-up. Il trouve une carte annotée montrant que les gens du Pick-up faisaient cap vers la Saxe. Il y a une mention à l'Arbre aux Pendus sur la carte, c'est en direction de la Saxe. Il met la carte dans sa poche, examine vide-poche, y trouve flingue avec une seule balle, demande qui le veut, Ys dit que ça l'intéresse, il le prend pour lui donner mais finalement il n'y pensera plus, et le gardera sur lui.

Ys surveille les alentours.

Belette a une vision de l'Arbre aux Pendus. Il voit que les pendus sont des gens de la tribu. Il y a

une personne debout sous l'arbre, il cherche à voir visage, c'est sa soeur, disparue lors d'une confrontation avec un Horla. Belette était là mais il avait fui plutôt que de venir en secours à sa soeur.

Dick veut découper le saint bernard pour faire des réserves de nourriture, Gabriel le cocker de Théophrase aboie, mais Dick n'écoute pas, il découpe le chien frénétiquement, il sera plus tard hanté par le souvenir du saint-bernard, le fantôme du saint-bernard.

Theo monte sur le toit du pick-up, il regarde la malle sur la plateforme : "La surprise, la surprise !". Ses breloques brillent au soleil. Il utilise ses couteaux de lancer pour péter les sangles et le cadenas de la malle, dévoile le missile.

Ys entend du bruit dans les buissons, elle demande à ce que l'on l'accompagne pour aller vérifier, Belette la suit. Ce n'est pas le buisson qui fait le bruit, mais le sol dessous qui agite les racines. Ys pense que ce sont des fourmis. Ces animaux qui la fascinent. Par ailleurs, la tribu les utilisait pour les mises à mort. Une fourmi de la taille d'une main sort, avec des crocs. Belette s'en approche, d'autres sortent, elles grignotent le doigt de Belette, on sent qu'elles veulent le manger et que c'est leur façon de communiquer. Ys touche les antennes d'une, elle entend : "La reine, la reine !" mais pas moyen d'en savoir plus sans se faire manger. Une grosse fourmi laiteuse de la taille d'un rat approche de Belette, d'autres lui montent sur les jambes. Ys le met en garde, mais Belette laisse la fourmi lui manger une phalange, alors il entre en communication avec la Reine, grosse, enflée, gestante, rouge, omnisciente, c'est un Horla, c'est elle qui a emporté sa soeur et elle sait ce qu'elle est devenue.

Dick est un génie, alors il parvient à lire les inscriptions en cyrillique, il lit "Mère Russie" et "Missile Alexandre II" et identifie le symbole "Danger Biologique". Le missile fait un bruit de gargouillis, Théo l'imite, Dick le calme avec un air de guimbarde, un air pour l'endormir, un air qui rappelle toujours à Théo le même souvenir heureux : son petit frère qui joue de la flûte de Pan et Dick qui l'accompagne à la guimabrde, le visage de son petit fère, couvert de tatouages.

Bruit d'un véhicule qui vient de la Saxe. Ys et Belette retournent au pick-up. Est-ce le Gang des quads ? Ont-ils une Sentinelle capable de les entendre, des les voir ou de les renifler à des lieues à la ronde ? Theo s'avance sur la voie. Il voit une pagode à 4 roues, pleine de breloques pendues aux toits, comme des fétiches pour éloigner les mauvais esprits. "Bateau qui roule !", s'exclame Théo l'innocent. La Pagode fume par ses grandes cheminées, elle éclate les branches sur son passage. A son sommet, il y un homme au sommet avec une longue-vue. Il est torse nu, il a le sommet du crâne rasé et porte une longue tresse, sont visage et son corps sont recouverts de replis de peau en spirale : des tatouages sarcomantiques. Ys rappelle Theo, il reste en retrait mais veut aller voir, le gars à la longue-vue lui fait signe de venir, la pagode s'arrête, il sort une échelle de corde, descend de la pagode.

Des fourmis ont suivi Belette et sont montées sur sa cuisse. Belette a laissé faire parce qu'il se concentrait sur le gars à la pagode, pour se rappeler qui c'était : un sarcomantien qui s'intéressait aux mystères des tatouages de la tribu. Belette a une infection à la jambe, et ce sont finalement ses chairs putréfiées qui font fuir les fourmis.

Le sarcomantien prend la main de theo, Ys le siffle comme on siffle le cocker, Theo fuit le sarcomantien, ce dernier veut le plaquer, mais l'amitié de Theo pour ses compagnons d'errance est trop forte, il court assez vite pour lui échapper.

Dick démarre le pick-up, tout le monde saute dedans, en avancant, il pète une souche, et le bruit de la souche le replonge dans un très mauvais souvenir. Jadis, de colère, il avait fauché un véhicule du

clan, il a renversé sa mère et détruit le véhicule. Et là il s'en rappelle, parce que le bruit de la souche qui éclate lui rappelle le bruit des os brisés de sa mère ! Dick surmonte son traumatisme tant bien que mal et file sur la Voie Déchue en direction de la Saxe.

La pagode accélère pour les rattrapper, dans un grand bruit de turbine et de cliquetis, dans une grande fumée noire. Ils voient Gabriel le cocker courir entre les deux : ils l'avaient oublié ! Le pick-up freine un peu pour laisser à Théophraste le temps de récupérer son chien, puis il réaccélère mais la pagode leur colle aux trains : ils sont trop lourds. Alors Ys largue le missile, Théo rit et rote aux éclats, ils sèment la pagode et foncent vers la saxe.

Ils roulent toute la journée, et s'arrêtent pour la nuit quand ils voient un panneau de bois indiquer l'Auberge Campagnile.

Ils s'engagent dans une sortie d'autoroute défoncée, trouvent un parking envahi par les ronces et une auberge fortifiée. Ils klaxonnent pour s'annoncer. Un visage passe par le judas de la porte de l'auberge et leur crie de venir. Près de l'écurie, ils voient une harley couverte de crucifix en metal, en bois et en nacre. Belette inspecte la moto.

Comme ils viennent sans intentions belliqueuses manifestes, l'aubergiste Briochon les accueille à bras ouvert. Il a une moustache qui lui couvre la moitié du visage et contemple Theo sur la beauté de sa moustache, Theo lui montre son secret, une boîte d'onguent, comme un trésor, avec lequel il enduit et lisse sa moustache tous les jours.
Dans la grande salle de l'auberge, il y a un lustre fabriqué avec une roue de tracteur pendue par des chaînes, couverte de bougies.
Belette croise Croûtelle, l'épouse de l'aubergiste. Elle est rousse. Son visage est rayonnant et son corps est masqué par un tablier ample si bien qu'on ne sait pas si elle est frêle ou bien en chair. Belette pense qu'il en a un souvenir positif mais ne voit pas encore lequel.
Il y a un convive, déjà attablé, c'est Desireless, robe de bure, crucifix au cou, visage dur, coupe en brosse, cicatrice qui lui mange un oeil, oeil borgne donc, qui semble regarder les saltimbanques avec dureté.
Briochon insiste pour débarasser les saltimbanques de leurs armes, il prend les couteaux de lancer que Théo laissait en évidence (mais il lui en reste plein sous ses habits), et la machette de Dick (il a planqué le gun dans son sac).
Belette interroge Croûtelle sur Desireless, elle lui dit qu'elle fuit les Expiatistes qui auraient mis Marly-Gomont sous leur coup. Belette se plonge dans le regard de Croûtelle pour se rappeler qui elle est. Il est dejà venu avec la tribu avec l'auberge, il a commis le péché de chair avec Croûtelle, du coup elle sait qu'il a une marque maléfique sur la fesse droite, le visage d'un démon. Comme pour lui faire comprendre qu'elle sait, elle lui fait une tape amicale à l'endroit où il a la marque du démon. Le goupil de Belette lui dit : "Fais-la taire !".

Briochon demande à Dick comment ils comptent payer, Dick montre la viande de chien, le cocker hurle à la mort, Theo le gratte entre les oreilles pour le calmer. Briochon entraîne Dick en cuisine pour lui faire couper la viande. Il lui demande si Ys es sa petite amie, Dick répond : "C'est ma soeur". Briochon lui demande s'il aime pas les filles, il lui demande ce que signifie le tatouage de chat sauvage qu'il a dans le dans le cou, et comme Dick ne répond rien, il lui dit qu'il est farouche, comme le chat. En effet, Dick est agoraphobe. Briochon lui propose son aide pour qu'il puisse "s'ouvrir", bien sûr Dick décline en silence.

Croutelle demande à Ys ce qu'elle veut manger, elle lui répond : "Des cerises, parce que j'ai oublié leur goût."

Theo s'intéresse à Desireless, elle lui demande ce qu'il veut. Elle a l'air barjo. Théophraste tend les

doigts pour prendre le crucifix qu'elle a au coup. Elle perd alors tout son sang-froid : "Ne me touche pas, blasphémateur !". On comprend qu'elle fait sans doute partie des Expiatistes qu'elle prétend fuir. Théophraste demande pardon, il recule. Desireless sort son chapelet, il y a des noms gravés sur les grains, elle lui demande de dire son nom, il gémit. "Dis ton nom !". Belette s'interpose. "Quel est ton nom ?", lui demande-t-elle. Il lui dit "Belette." Elle note son nom sur un grain. "Je suis ton nouvel ami ?", dit Belette. "Oui, tu seras sauvé !", répond-t-elle.

Briochon fait du tintammare avec sa casserole et sa louche : "A table !". Belette : "Venez tout, le monde !". Il prend Desireless par le bras, elle écarte le bras, Belette appelle Théo qui se cache. Dick espère que la cuisine n'est pas à base de viande humaine, car ça lui donne des gaz.

Croûtelle sert une belette à Belette, cuite avec ses poils, vidée puis farcie, recousue. Elle lui tend un couteau pour enlever la couture et devoiler la farce. La belette est sur un lit de sauce au sang et au vin rouge, ça dessinne le portrait du démon. En le servant, elle lui murmure : "J'aimerais bien le revoir." Belette lui dit "D'accord.", elle lui dit : "Retrouve-moi dans l'écurie cette nuit".

Briochon sert Dick avec mépris, presque en lui lançant l'assiette. Dans l'assiette, il y a la tête du saint-bernard qui le regarde avec ses yeux noirs, on entend bruit le mouches attirées par le fumet de l'animal, bzz, bzz, bzz, la tête du chien le regarde. Briochon fait "Bon appêtit." mais il n'a pas donné de couverts, alors Dick sort ses couverts perso car il a à coeur de toujours manger proprement.

Croûtelle sert à Ys de la viande de chien avec une sauce au vin rouge et un clafoutis aux cerises savoureuses. Elle mange les cerises en faisant claquer la bouche, ça lui redonne le souvenir du gout des cerises et un autre souvenir. Elle se souvient d'un convoi de fourmis qui trimballent feuilles et branches, et lui apportent des cerises, elle est contre la Reine, contre son abdomen rouge et gonflé, elle sent que la Reine n'est pas forcément maléfique. Elle peut rendre des services mais il ne faut pas l'offenser.
Ys demande de la liqueur de cerise. Elle recherche l'ivresse, quand ça brûle à l'intérieur. L'ivresse la brûle de partout, comme si l'auberge brûlait, elle voit les choses différemment, elle sent une aura sur Briochon et Croutelle, qui sont remplis de désirs et de magie.

Briochon apporte à Théo une assiette de fromage de tête de sanglier avec une bougie, il chante : "Joyeux anniversaire Theophraste, joyeux anniversaire, joyeux anniversaire !". Théo est ravi, il applaudit à tout rompre, Desireless note son nom sur un grain de chapelet, Dick devient furieux, il déteste les anniversaires, la mémoire, se souvenir. Briochon, comme télépathe, demande pourquoi. "Chacun ses goûts, c'est mon probleme." "Pourtant, les souvenirs précieux, les bons comme les mauvais !", dit Briochon. Dick hausse les épaules. "Quand t'en auras plus un seul, t'auras qu'à te coucher et crever". Dick répond : "J'attends ça avec impatience.". Briochon conclut : "J'aurais aimé pouvoir te donner une nourriture qui te donne le gout à la vie, j'ai échoué.". Il sert enfin Théophraste, trop content.

Desireless, ils lui servent une couronne d'épines qu'elle coupe lentement et qu'elle mache avec application.

Croûtelle leur demande s'ils veulent des chambres individuelles, on lui répond une chambre commune (ce qui semble la navrer), alors les conduit dans la plus grande chambre de l'étage, elle leur installe des paillasses. Le hic, c'est que Desireless monte se coucher dans la même chambre qu'eux. Il fait chaud, c'est au-dessus de la cuisine. Elle leur dit bonne nuit et éteint direct. Desireless dit rien. Le cocker Gabriel, traumatisé, se pisse dessus, Théo éponge avec un de ses habits.
Belette se lève pour rejoindre Croûtelle, Ys se réveille. Elle veut descendre avec lui mais il lui dit : "Non, j'ai oublié un truc, j'en ai pas pour longtemps". Elle lui qu'il faut qu'on reste ensemble, il lui laisse sa poupée Suzy pour la rassurer, il lui dit dit "Tu lui fais pas de mal", elle répond : "Bien sûr

que non."

L'écurie. Deux chevaux piaffent. Des bottes de pailles. Croûtelle est allongée dans la mangeoire remplie de foin, seule sa tête et ses bras en émergent, on comprend qu'elle n'est vêtue que de foin. "J'ai froid, viens me rejoindre." Belette sent une présence mais ce n'est pas vraimentautour de lui. Un panache s'élève de la bouche de Croûtelle. "Dépêche-toi, j'ai froid. Viens, sinon je dirai ton secret aux autres." Le goupil : "Tu vois, elle va parler, tu dois la faire taire." Belette fait quelque pas, il essaye de se souvenir s'il a eu un blanc quand il a connu Croûtelle (il a souvent des blancs, des trous de mémoire intempestifs. Cela lui arrive notamment quand il a des émotions fortes). Il lui donne un baiser, ça compte comme une émotion forte, le blanc vient à cause du plaisir et du démon, il voit une scène ou le petit frère de Théo et la soeur de Belette fuguent dans la forêt parce qu'ils sont amoureux. Belette les pourchasse, il y a la rencontre avec la Reine ! Il se reveille, le torse de Croûtelle est ouvert, ça sent les os, le sang, la viande et la merde, il a l'odeur plein la bouche et les narines, les mains pleines de sang et d'os, les ongles cassés !

Dick tient Gabriel au chaud pour le rassurer, Gabriel sent la pisse et la peur, ils se réchauffent mutuellement. Dick sent un autre corps qui lui vole sa chaleur, il se retourne, c'est le chien mort, le saint-bernard avec son foulard rouge, il le regarde avec ses yeux noirs et les mouches autour des yeux qui vrombissent, bzz, bzz, bzz, son regard qui demande : "Pourquoi ? Qu'ai-je fait pour te mettre en colère ?
- Fous le camp !
- Il fallait y penser avant. Maintenant, je serai ton fardeau, toujours sur ton dos.
- J'étais en colère contre Gabriel.
- Mais c'est moi qui en ai fais les frais.
- T'es crevée, la bête.
- Pourquoi t'es en colère contre gabriel ?
- Parce qu'il faisait du boucan.
- T'aime pas les chiens, t'aime pas le boucan, t'aimes rien au juste ?
- J'aime la musique."

On entend shliiiink.

Ys se réveille. Desireless est penchée sur Théo avec sa faux qu'elle a dû récupérér à la cuisine. Ys hurle à s'en déchirer les cordes vocales, tout le monde se réveille. Le hurlement fait entrer Théophraste dans une transe barbare, il se met à hurler de terreur, il revit le souvenir refoulé d'un meurtre, où il tue Mathias, l'ancien l'amant d'Ys. Il s'égosille, il se jette sur la faux, il prend Desirelles pour Mathias. "Ys est à moi ! Aucune parcelle d'elle ne t'appartient ! Je vais te saigner comme le pourceau que tu es !". Il l'éventre avec son arme, la main de Desireless se crispe sur son chapelet jusqu'à ce qu'il pète, Théo lui piétine les entrailles en riant comme un fou, comme aux vendanges.

Ys n'est pas dessoulée de la liqueur, son corps est plein de chaleur, sa tête embrumée, elle entend le piétinement, elle sent l'odeur de la macération, elle se rappelle de son amant à qui il a arrivé exactement la même chose, tout devient plus chaud tout devient plus rouge !

Les votes des goupils :

Goupil	celui qui cimente le groupe	celui qui va quitter le groupe
Joueuse d'Ys	Theo	Dick
Joeur de Theo	Ys	Belette
Joueur de Belette	Dick	Theo
Joueur de Dick	Theo	Theo

Le décor et les figurants qui seront cruciaux par la suite :
Le missile, les asiatiques, l'arbre aux pendus, l'auberge campagnile (un joueur émet l'hypothèse que l'auberge va se déplacer sur leur route !), les expiatistes

Le décor et les figurants qu'on ne reverra pas :
Croûtelle, Desireless

(note à moi-même : expliquer dans le vote que ce n'est pas parce qu'un figurant est mort qu'il ne peut pas revenir, ne serait-ce que dans les souvenirs des persos !)

Feuille du Garde Forestier :

=révélé
0 non révélé
<-> fusion
+ rajout par les joueurs
- perdu

Hommes
= Croûtelle <-> (Problème Dormant de Belette) Marque du démon rouge
= Briochon
= Gang des Quads
= Desireless <-> Arbre aux Pendus
= Monsieur Clément
+ Tribu des tatouages <-> Arbre aux Pendus

Bêtes
0 Chevreugne
0 Litote

Horlas
= Shub-Niggurath <-> La Reine des fourmis
= Sentinelle

Nature
+ (Belette) Infection
+ (Fatum Dick) Aimé des arbres
0 Sapin Goule
0 Lichen Noir
+ Fourmis géantes <-> Tribu (les utilisait pour des mises à mort) <-> Shub-Niggurath (la Reine Fourmi)

Outils
= Voie Déchue
= Marly-Gomant
= Auberge Campagnile
= Pick-up
= Malle
+ (Ephémère Belette) Poupée Suzy

Emprise
= Little Ho Chi Minh Ville <-> La Voie Déchue (la pagode roulante) <-> la Tribu / les tatouages (le sarcomantien)

Égrégore
+ Théophraste a tué l'amant d'Ys
+ Dick a renversé sa mère
0 Forêts Limbiques <-> (Fatum Dick) Aimé des arbres
0 Tarot de l'oubli
+ (Rumeur Belette) Arbre aux Pendus <-> Tribu <-> Desireless
+ (Fatum Dick) le fantôme du Saint-bernard (normalement c'est un berger allemand, mais j'ai dit saint-bernard par erreur, du coup je suis resté sur le saint-bernard)

Feuilles des personnes, éléments révélés :

Objectif du groupe :
+ Savoir pourquoi ils ont été bannis
+ être ensemble

Ys :

Mémoire :
= Ys
= La saveur des cerises
Crâne :
= Cheveux Dreadlock
= bijoux
= regard perdu
Entrailles :
= addiction à l'alcool - elle aime quand ca lui brule dedans
Coeur
= grand frère -> Dick
= problème dormant : Mathias ancien amant
Viande
= Souple - acrobate
= veste militaire
= Tatouages tribaux sur les mains -> insectes
Matériel
Microcosme
= vertige des fourmis

Théophraste

Mémoire
= Théophraste (nom)
= Mon frère adorait les mélodies de Dick
Crane (branche morte)
(simple d'esprit)
Viande
= Athlétique
Entrailles
Coeur
= J'aime la musique...
= Amitié indéfectible pour ses amis (pureté)
Matériel
= Gabriel le Cocker (éphèmère)
= Gomina dans une petite boîte
= couteaux de lancer (nombreux)

Belette

Mémoire
= Arbre aux Pendus
Coeur
= Petite soeur perdue dans les marais
Matériel
= Poupée suzy (éphémère)
Crâne
= Culpabilité petite soeur
= voix dans ma tête
Matériel
= Yoyo clignotant
Viande
= Une phalange en moins
= infection jambe
= Problème dormant : trace du démon (tache de naissance)
= problème germé : blancs (perte de mémoire)

Dick Cage

Mémoire : branche morte
Crâne
= génie (pureté)
Entrailles
= Colères !
= souvenir accident métro
= Agoraphobe
Coeur
+ Peine de Gabriel
= Ys ma soeur adorée
Viande
= Machette
Matériel

+ Carte
+ Pistolet 1 balle
= Sac à dos
= Guimbarde
-+ Morceaux de clebs => Briochon
Microcosme
(rien révélé pour l'instant)

Retours des joueurs :

Joueur de Belette :
+ compléter sa fiche tout en jouant = dur
+ J'avais compris 20 mots PLUS les suggestions (guide du joueur a rerédiger)
+ nécessite concentration de la part des joueurs
+ révéler les feuilles = pas facile sans visuel
+ Confusion des rôles entre le MJ et le goupil = préférerait plus de cloisonnement des responsabilités
+ Dépôt = on l'a pas joué ?
+ Problème du tour par tour = le joueur est trop spectateur

Joueuse d'Ys :
+ Création de perso, post-it, intéressant, mais exercice difficile = difficile de savoir si on est dans le ton
+ le fait que des coïncidences émergent = c'est magique (quand Theo avoue qu'il a tué l'amant d'Ys, alors qu'elle avait justement rédigé un mot au sujet de son amant)
+ le fait que le MJ récupère les suggestions des joueurs (quand Ys pense qu'il y a des fourmis qui font bouger les buissons et que je le valide en tant que MJ, en fait parce que je l'ai fusionné avec Shub-Niggurath)
+ le fait que le Goupil permette aux joueurs de souffler des idées

Joueur de Théophraste :
+ Univers de Millevaux : +
+ Images vivaces et intenses
+ 20 mots ! c'était la panique (d'où mon idée de proposer une création de perso chronomotrée, avec rendu des copies à la fin du chrono, que j'ai expérimenté depuis, et qui marche pas mal)

Joueur de Dick :
+ Création = j'ai pas eu de problème (note de moi : il s'agit d'un joueur à l'aise avec le freeform)
+ Frustration = jeu au tour par tour. Entre deux tours, la situation peut avancer très vite et j'ai pas le sentiment de pouvoir agir pendant le tour des autres.
+ Goupil = a le cul entre deux chaises, à la fois un personnage et un MJ => d'où mon idée de ne plus demander au goupil de dire le prix à payer (il pourra toujours le suggérer spontanément)
+ Manque d'espoir qui aurait pu mobiliser les persos et faire flipper les joueurs = le MJ devrait faire plus de promesses
+ surtout vers la fin, les joueurs n'avaient que des choix faibles à faire (Belette, avec son choix "aller ou ne pas aller voir Croûtelle à l'écurie" qui était un choix de type "aller ou ne pas aller à la cave" => réponse de moi = supprimer l'option de forfait, ou verbaliser de temps en temps la deuxième option, proposer un choix informé : aller voir Croûtelle pour avoir des informations / ou rester dormir pour protéger ses amis d'un danger éventuel)

Pistes de changement de règles :

+ remplacer le terme feuille par le terme mot
+ rédiger de façon plus claire le guide de rédaction de mots
+ pour éviter le problème de la création de perso trop longue = le groupe décide d'un chrono pour faire la création de perso et s'y tient
+ quand le MJ veut poser une question à un joueur, il le fait par le biais d'un figurant (dans le présent, dans un flash back, un rêve, une vision...)